

**ESCOLA ESTADUAL ANGELINA JAIME TEBET**



**FAZENDO POP ARTE**

**IVINHEMA – MS**

**MAIO DE 2010**

## **ESCOLA ESTADUAL ANGELINA JAIME TEBET**



### **FAZENDO POP ARTE**

Projeto de formação e ensino elaborado pelo professor da STE Ivair Ribeiro de Oliveira a ser desenvolvido com a Professora de Artes Helizangela Sales e os alunos do 3º ano do Ensino Médio noturno.

**IVINHEMA – MS**

**MAIO DE 2010**

## SUMÁRIO

<b>1- IDENTIFICAÇÃO .....</b>	<b>04</b>
<b>2- DEFINIÇÃO DO TEMA .....</b>	<b>04</b>
<b>3- JUSTIFICATIVA .....</b>	<b>05</b>
<b>4- OBJETIVOS .....</b>	<b>05</b>
<b>5- CONTEUDOS .....</b>	<b>06</b>
<b>6- DISCIPLINAS .....</b>	<b>06</b>
<b>7- METODOLOGIA / CRONOGRAMA .....</b>	<b>06</b>
<b>8- RECURSOS .....</b>	<b>06</b>
<b>9- REGISTRO DO PROCESSO .....</b>	<b>07</b>
<b>10- AVALIAÇÃO .....</b>	<b>07</b>
<b>11- DIVULGAÇÃO .....</b>	<b>07</b>
<b>12 – REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>07</b>

## 1. IDENTIFICAÇÃO

<b>Título do Projeto</b>	Fazendo Pop Arte
<b>Professora Responsável</b>	Ivair Ribeiro De Oliveira – Professor Multiplicador da STE
<b>Turno</b>	Noturno
<b>Instituição</b>	Escola Estadual Angelina Jaime Tebet
<b>Local</b>	Ivinhema / MS
<b>Público Alvo</b>	Professor de Artes - Helizangela Sales Barbosa Alunos da 3º ano B – Ensino Médio
<b>Número de alunos</b>	38

## 2. DEFINIÇÃO DO TEMA

O projeto “Fazendo Pop Arte” surgiu a partir de uma dificuldade detectada na escola em relação à utilização da Sala de Tecnologia Educacional – STE pelos professores de artes e alunos do Ensino Médio. Nos anos de 2008 e 2009 observei que o índice de utilização da STE nas aulas de artes foi baixo. Na verificação de tal fato, que se deu através de relatório e estatísticas de utilização da STE, conversa informal com professores e alunos envolvidos. Cheguei à conclusão que ele não era determinado apenas pela rejeição do professor a trabalhar com os recursos tecnológicos, mas se devia em grande parte conhecimento de aplicativos. Apesar das tecnologias e webtecnologias estarem presentes no nosso cotidiano das mais diversas formas ainda é grande o número de pessoas excluídas digitalmente.

Este projeto desenvolvido pelo professor da STE, com os alunos regularmente matriculados na 3º B noturno do Ensino Médio, da Escola Estadual Angelina Jaime Tebet, consiste em uma atividade que pretende estimular os docentes a desenvolver as habilidades necessárias em trabalhar com aplicativos e ambientes virtuais no ensino aprendizagem de artes. Acredita-se que a aplicação deste projeto possibilitará estreitamento nas relações entre alunos, professores e os recursos disponíveis na STE.

Portanto, cabe a nós professores das Salas de Tecnologias Educacionais viabilizarmos dentro do ambiente escolar a integração de tecnologias à prática pedagógica dos professores, sensibilizando-os quanto à importância de desmistificarem o mundo webtecnológico capaz de promover melhorias no processo ensino

aprendizagem. Além de possibilitar o aprimoramento de seus conhecimentos na cultura da sociedade em que vive atualmente. De acordo com Dowbor (2001), é necessário repensar a escola e a educação no sentido mais amplo, a escola deve ser menos lecionadora e mais organizadora do conhecimento, articuladora dos diversos espaços do conhecimento.

### **3. JUSTIFICATIVA**

A realização do presente projeto por considerar a formação do professor e o desenvolvimento de projeto de ensino com os alunos do Ensino Médio é suma importância no contexto escolar para nortear o uso das tecnologias e as webtecnologias que se apresenta a eles no mundo atual. Pensando em estimular à integração de atividades pedagógicas com tecnologias disponíveis na escola com ajuda da professora de artes, justificamos a efetivação do projeto com objetivo de possibilitar aos educandos conhecerem recursos tecnológicos e priorizando promover o conhecimento sobre os Movimentos Artísticos Modernistas: Pop Arte e Caricatura.

O objetivo do presente projeto é desenvolver mecanismos para a elaboração atividades pedagógicas na Sala de Tecnologia Educacional integradas ao conteúdo curricular dos referidos discentes e organizá-las a fim de serem divulgadas no âmbito escolar.

### **4. OBJETIVO**

#### **4.1- Objetivo Geral**

Promover a formação da professora de artes quanto a recursos tecnológicos para o desenvolvimento de projetos de ensino utilizando ferramentas webtecnológicas no processo de ensino aprendizagem.

#### **4.2- Objetivos Específicos**

- Capacitar à professora quanto à utilização de aplicativos;
- Ensinar os educandos a navegar na internet e fazer suas tarefas através de sítios online;
- Estimular o trabalho cooperativo e colaborativo;

## 5. CONTEÚDOS

Movimentos Modernistas Elementos das linguagens visuais Pop arte
--

## 6. DISCIPLINAS ENVOLVIDAS

Artes
-------

## 7. METODOLOGIA / CRONOGRAMA

Neste projeto pretende-se mediar o conhecimento tecnológico aos alunos por meio das aulas a serem executadas na STE a trabalhar com dois aplicativos virtual, bem como fazer o download imagens trabalhada nos ambientes. Iremos trabalhar através dos projetos de ensino desenvolvido o estímulo do trabalho cooperativo e colaborativo entre os discentes.

Dando continuidade, a professora de artes e o professor da STE passarão a elaborar os planos de aula de forma integrada a fim de contemplar nestes planos o trabalho pedagógico da professora e a formação dos alunos quantos aos aplicativos e ambientes virtuais que serão utilizadas para o desenvolvimento das aulas.

Os planos de aula serão anexados ao presente projeto no item Anexo. Para agilizar e garantir a eficácia no desenvolvimento dos trabalhos na STE os alunos serão instruídos a trabalhar em grupos. Ao término do projeto os trabalhos produzidos pelos alunos serão postados na página wiki da escola <http://angelinatebet.wikispaces.com>.

O professor da STE e a Coordenação Pedagógica do período noturno darão suporte pedagógico aos professores regentes e aos educandos envolvidos no projeto durante toda a sua realização.

## 8. RECURSOS

- |  |
|--|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Ambientes virtuais: Warholizer Pop Arte e Face Your Manga;</li><li>• Sites Educativos;</li></ul> |
|--|

- Aplicativo Moviemaker;
- Câmera digital.

## **9. REGISTRO DO PROCESSO**

O registro do processo será feito através de fotos digitais para posterior elaboração de um vídeo.

## **10. AVALIAÇÃO**

A avaliação do nosso trabalho ocorrerá em três momentos e em forma de auto-avaliação. Será feita uma avaliação com o aluno se houve aprendizado com o conteúdo aplicado pela professora. Com a professora se ela conseguiu o seu propósito com a matéria apresentada. Com o executor do projeto se houve êxito com o projeto em seu proposto.

## **11. DIVULGAÇÃO**

A socialização do projeto será feita através da postagem do projeto relatório e vídeo na página wiki da escola <http://angelinatebet.wikispaces.com/Projetos+STE+2010> além do vídeo ser postado no [www.youtube.com.br](http://www.youtube.com.br) e no blog <http://ivairibeiroliveira.blogspot.com>

## **12. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

<http://revistaescola.abril.com.br/politicas-publicas/planejamento-e-financiamento/podemos-vencer-exclusao-digital-425469.shtml>

<http://www.institutoclaro.org.br/observatorio/entrevistas/detalhe/o-que-as-criancas-precisam-e-de-espaco-para-mostrar-o-lado-criativo-formar-o-senso-critico-e-a-partir-dai-construir-o-seu-conhecimento-defende-lea-fagundes>